

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS BUDAYA LAMPUNG PADA MATERI BANGUN DATAR



Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

**Hariz A'Rifa'i
NPM. 1411050304**

Jurusan : Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2019 M**

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS BUDAYA LAMPUNG PADA MATERI BANGUN DATAR

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Matematika

Oleh

Hariz A'Rifa'i
NPM. 1411050304

Jurusan : Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd

Pembimbing II : Suherman, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/2019 M

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMP PGRI 6 Bandar Lampung peserta didik kelas VII diketahui bahwa rendahnya tingkat penguasaan materi matematika peserta didik khususnya pada materi bangun datar, kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika, pembelajaran matematika belum dapat terkoneksi dengan kehidupan peserta didik dan perkembangan globalisasi yang tidak diikuti penanaman nilai-nilai budaya dapat berdampak negative untuk peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis budaya Lampung menghasilkan media yang layak, menarik dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan langkah-langkah: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP PGRI 6 Bandar Lampung dengan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, uji kemenarikan dan uji efektifitas terhadap LKPD berbasis Budaya Lampung yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan: 1) LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar dengan kriteria sangat layak dengan skor 3,50 berdasarkan penilaian ahli materi dan 3,33 oleh ahli. 2) Respon peserta didik dalam LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar diperoleh skor 3,52 dengan kriteria sangat menarik pada uji kelas kecil di kelas VII E dan pada uji kelas besar diperoleh skor 3,43 di kelas VII G dengan menarik. 3) LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar efektif digunakan dengan skor *effect size* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang. Sehingga LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Keyword: Pengembangan LKPD, Budaya Lampung, Bangun Datar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS BUDAYA
LAMPUNG PADA MATERI BANGUN DATAR
Nama : HARIZ A'RIFA'I
NPM : 1411050304
Jurusan : PENDIDIKAN MATEMATIKA
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing 1

Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd
NIP. 196604021955031001

Pembimbing II

Suherman, M.Pd
NIP.-

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Dr. Nanang Supriadi, M.Sc
NIP. 19791128 200501 1 005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260


PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS BUDAYA LAMPUNG PADA MATERI BANGUN DATAR** disusun oleh: **HARIZ A'RIFA'I, NPM. 1411050304**, Jurusan Pendidikan Matematika telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada hari/tanggal: Jum'at/27 Desember 2019.

TIM PENGUJI

Ketua	: Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Rany Widyastuti, M.Pd	(.....)
Penguji Utama	: Dr. Achi Rinaldi, M.Sc	(.....)
Penguji Pendamping I	: Dr. H. Rubhan Masykur, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping II	: Suherman, M.Pd	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 1988032 002

MOTTO

“HIDUP SEPERTI LARRY”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbill'alamin, puji syukur peneliti haturkan kehadiran Allah SWT. Dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada Kedua orang tuaku Bapak Ponidi dan Ibu Sunarti, yang telah membesarkan, membimbing, memberikan motivasi, membiayai selama menuntut ilmu selalu mendo'akan anak-anaknya dan mencurahkan kasih sayang yang tulus untuk keberhasilanku yang tidak mungkin bisa untuk membalas jasa-jasanya. Mbakku Feriyanti dan Kakakku Wahid Amrullah serta Adikku Zahro Aisiah yang telah memberikan semangat serta kasih sayang sehingga tercapainya cita-citaku. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Allah memberikan potensi indra kepada setiap manusia yang dapat berfungsi secara optimal melalui proses pendidikan. Manusia bisa menjadi bermartabat dan berkualitas dengan ilmu pengetahuan yang ia kuasai. Bukan hanya penting, mencari ilmu adalah sebuah kewajiban untuk setiap muslim seperti yang disabdakan oleh Rasulullah SAW

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : “Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan”. (HR. Ibnu Abdil Barr).¹

Peradaban manusia sangat terpengaruh dengan ilmu pengetahuan serta peningkatan ilmu teknologi, yang artinya semakin maju ilmu pengetahuan dan teknologi dalam sebuah peradaban bangsa berbanding lurus dengan kemajuan bangsa tersebut. Oleh karenanya untuk membuat sebuah era dan peradaban yang maju pendidikan dalam suatu bangsa harus dijamin dan selalu ditingkatkan mutu dan kualitasnya untuk menghadapi tuntutan zaman.

Peningkatan mutu dan penghayatan terhadap pengetahuan sangat dianjurkan dan diutamakan oleh islam seperti yang difirmankan Allah SWT

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ



¹Mardani, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi* (Kencana, t.t.):174.

Artinya : “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (QS. An-Nahl: 44).²

Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah SWT telah mengirmkan wahyuNya, dimana itu merupakan sebuah keterangan-keterangan ilmu pengetahuan dan manusia diperintahkan untuk memaknai dan memikirkannya dengan fungsi akal yang telah di berikan Allah SWT. Sebagai makhluk ciptaan Allah SWT yang paling sempurna, manusia diberikan potensi akal pikiran yang semestinya digunakan untuk terus meningkatkan ilmu pengetahuan sehingga dapat memeberikan dampak positif bagi alam semesta.

Sistem pendidikan nasional sesuai yang dituliskan pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 3 menjelaskan tentang tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung awab.³ Adapun aspek-aspek yang harus dikembangkan, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, oleh sebab itu pendidikan harus berpusat pada pengembangan aspek-aspek tersebut. Dikarenakan aspek-aspek tersebut saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya maka pendidikan harus mengakomodir dan menyusun peningkatannya secara seimbang. Tidak cukup dalam penguasaan materi saja peserta didik diharap mampu juga dalam dalam mengaplikasikan materi yang dipelajari, memiliki ahlak yang baik juga penting selain juga harus memiliki nilai keaktifan dan keterampilan.

²Op. Cit. Deparetemen Agama RI. 272.

³Undang-Undang Republik Indonesia, “Sistem pendidikan nasional,” Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 2003.

Dalam menciptakan iklim pembelajaran yang bermutu pendidik di tempatkan menjadi subjek utama. Pendidik adalah penentu terjadinya kegiatan belajar mengajar menarik dan kondusif karena adanya keterampilan serta kreatifitas pendidik didalam memilih maupun menerapkan metode belajar mengajar sangat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain penentu tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan pendidik itu sendiri. Oleh sebab itu pengetahuan pendidik untuk menentukan strategi, teknik maupun metode pembelajaran menjadi fokus penting yang harus selalu menjadi perhatian.

Matematika adalah dasar keilmuan yang wajib yang menjadi dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan berpikir logis dalam memecahkan masalah, membangun nalar kritis yang sistematis dan kreatif yang diajarkan pada ilmu matematika menjadi modal utama untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sebegitu pentingnya matematika memberikan konsep wajib yang penting dalam kehidupan manusia, sayangnya peserta didik di Indonesia tingkat kemampuan dalam memahami konsep matematika tergolong dalam kategori rendah apabila disandingkan dengan negara lain. Peserta didik di Indonesia menempati peringkat 63 dari 70 negara mengenai kemampuannya dalam matematika. Hal ini berdasarkan dengan survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2015 di bawah *Organization*

Economic Cooperation and Development.⁴ Perolehan peringkat tersebut, tergolong sangat rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Peringkat dan rata-rata skor yang diperoleh pada tahun 2015 tidak jauh berbeda dengan tahun 2012 berdasarkan hasil tes dan survey *Organization Economic Cooperation and Development* (PISA) yang mana menyatakan penguasaan konsep matematika yang rendah.

Pelajaran matematika dalam hal ini materi bangun datar merupakan materi yang memiliki persentase penguasaan cukup rendah yaitu 37.19%. hal tersebut atas dasar data yang diperoleh mengenai Hasil Ujian Nasional SMP pada tahun 2015 di provinsi Lampung.⁵ Oleh karena bangun datar bersifat abstrak, tidak konkret peserta didik tentu tidak akan mudah untuk langsung mencerna dan mengoprasionalkan materi ini. Maka mengkonvensikan tataran konsep bangun datar kepada hal yang nyata adalah solusi untuk memudahkan siswa mengerti dan mendapatkan pemahaman secara utuh.

Mempelajari matematika merupakan pembelajaran yang mengharuskan peserta didiknya paham akan penghayatan makna mengenai keadaan yang sedang berlangsung, pembelajaran yang bersifat kontekstual maupun yang belum dipahami, mengenai fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematika.⁶ Pada praktik pembelajaran dalam sekolah matematika masih diajarkan dengan pendekatan formal dan normatif. Materi matematika yang diajarkan disekolah kepada peserta

⁴OECD, *PISA 2015 Results (Volume I)*, PISA (OECD Publishing, 2016), <https://doi.org/10.1787/9789264266490-en>.

⁵“Laporan Hasil Ujian Nasional” (Puspendik, 2015).

⁶Fredi Ganda Putra, “Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017): 74.

didik belum mampu mengungkap realitas dan relasi matematika terhadap kehidupan peserta didik secara nyata, sehingga pemahaman peserta didik terhadap matematika menjadi kaku dan sulit untuk dikembangkan.

Penerapan kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar, untuk menyesuaikan kebutuhan itu maka perlu adanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai media penunjang. LKPD adalah media pembelajaran yang berisi materi pelajaran, laporan-laporan yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan) atau kegiatan yang harus dijawab dan dilakukan oleh peserta didik, sehingga penggunaan LKPD dalam proses belajar mengajar akan membuat peserta didik lebih mudah menyerap materi dan terlibat secara aktif.

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu pendidik mata pelajaran Matematika kelas VII di SMP PGRI 6 Bandar Lampung pada hari Senin, tanggal 17 Maret 2019, yaitu Rahmat Andri Setiawan, S.Pd., menyampaikan bahwa memberikan pengajaran matematika kepada peserta didik membutuhkan kesabaran yang tinggi, karena walaupun sudah diajarkan berulang kali, masih banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami konsep matematika. Berdasarkan pengalamannya mengajar, pembelajaran dan konsep matematika akan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik jika dicontohkan dengan kehidupan keseharian mereka. Selanjutnya ketika dimintai pendapat mengenai LKPD berbasis budaya Lampung beliau menanggapi bahwa hal itu perlu untuk dikembangkan, mengingat pendidikan berbasis budaya menjadi hal yang cukup penting di era globalisasi seperti sekarang ini.

Senada dengan itu, Ibu Sri Subandini Wahyuningsih, S.Pd guru SMPN 2 Kalianda ketika diwawancara mengatakan bahwa saat ini dalam praktik pengajaran sangat kekurangan media pembelajaran seperti LKPD, sebab terdapat larangan bagi sekolah untuk memperjual belikan buku LKPD kepada peserta didik. Sehingga setiap pendidik dituntut untuk bisa merancang LKPD sendiri untuk digunakan pada proses belajar mengajar. Sementara itu hal ini masih menjadi kesulitan sebab keterbatasan pengetahuan pendidik tentang pengembangan LKPD. Mengenai Pengembangan LKPD berbudaya Lampung Ibu Sri merespon dengan baik dan mendukung bahwa hal tersebut memang patut untuk direalisasikan.

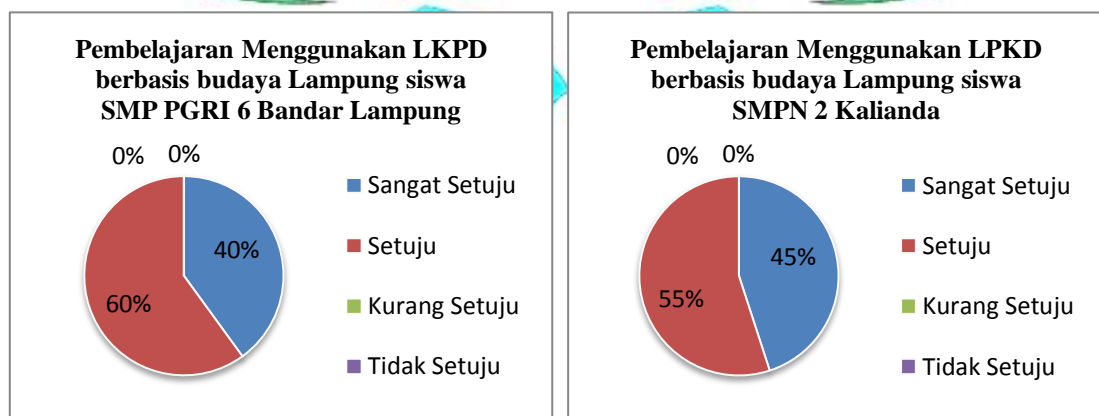
Pembelajaran matematika lebih menekankan fungsi otak kiri yaitu logika, analisis, sistematis dan teratur karena pada dasarnya pembelajaran ini tidak terlepas dari angka dan symbol. Rasa bosan dan keadaan sulit menerima dan menyimpan informasi yang disampaikan menjadi tantangan pendidik dalam proses berlangsungnya pembelajaran matematika, keadaan tersebut tentu menumbuhkan rasa kretifitas pada dirinya bagaimana cara mampu menghidupkan suasana kelas dan mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran tersebut.⁷ Guru dapat membawa kebudayaan lokal dalam proses pembelajaran matematika, dikarenakan setiap peserta didik tentu sering melihat dan mengenali kebudayaan lokal disekitar tempat tinggalnya. Sebanyak dua puluh orang peserta didik SMP PGRI 6 Bandar Lampung yang diambil secara acak sebagai *sample* semuanya

⁷M. Yusuf dan Mutmainnah Amin, "Pengaruh *Mind Map* dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016): 86

sering menjumpai bentuk kebudayaan Lampung dan dapat mengenali tentang kebudayaan Lampung.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, di SMP PGRI 6 Bandar Lampung, sebanyak 6 responden memilih sangat setuju, 14 orang memilih setuju bahwa penambahan unsur kebudayaan Lampung pada pembelajaran matematika akan menjadi daya Tarik pada saat pembelajaran. Senada dengan itu respon peserta didik SMPN 2 Kalianda menunjukkan bahwa lima orang sangat setuju dan lima belas orang setuju jika pembelajaran matematika dikaitkan dengan budaya Lampung.

Pada saat yang sama peneliti juga meminta respon kepada siswa tentang penggunaan LKPD berbasis budaya Lampung dalam proses belajar, adapun hasilnya ditampilkan dalam pie chart berikut



Gambar 1.1 Pie Chart Hasil Angket (Studi Pendahuluan)

Bahwa siswa SMP PGRI 6 Bandar Lampung delapan orang siswa sangat setuju dan dua belas lainnya setuju bahwa Penggunaan LKPD matematika berbasis budaya Lampung akan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan

menarik. Respon positif juga di berikan siswa SMPN 2 Kalianda ketika diminta menanggapi tentang penggunaan LKPD matematika berbasis budaya Lampung pada proses belajar, sembilan orang sangat setuju dan sebelas siswa setuju.

Data diatas menunjukan bahwa pengajaran yang berkaitan dengan kebudayaan khususnya kebudayaan lokal akan membuat sebagian besar peserta didik menjadi tertarik, yang salah satu metodenya bisa melalui penggunaan LKPD berbasis budaya. Selain itu, sedari dini peserta didik hendaknya telah diperkenalkan dengan perumusan masalah yang sifatnya aplikatif dan hadir dalam kehidupan sehari-hari sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.⁸ Pendekatan pembelajaran berbasis budaya merupakan pendekatan yang dapat membuat matematika semakin nyata diterima peserta didik pada saat proses pembelajaran. Negara-negara yang berhasil seperti Jepang dan Tiongkok jika kita lihat menggunakan pendekatan budaya pada pembelajaran matematika.⁹

Provinsi Lampung terletak di ujung pulau Sumatera dan merupakan provinsi yang mempunyai corak kebudayaan tersendiri. Lampung memiliki beraneka macam kebudayaan asli dari segi bahasa, tarian, alat musik, makanan, rumah adat serta masih banyak lagi yang lainnya. Kebudayaan yang berkembang di masyarakat sejak zaman nenek moyang ternyata mengandung Konsep matematika dan sebenarnya dapat dijadikan bahan ajar matematika oleh pendidik untuk peserta didik, hanya saja keterbatasan pengetahuan masyarakat pada masa

⁸Suherman, "Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR)," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 90.

⁹Supriadi, Andika Arisetyawan, dan Tiurlina Tiurlina, "Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pandirian SD Laboratorium UPI Kampus Serang," *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2016): 5.

itu yang belum memahami teori yang menjadi dasar pola tematik untuk dapat diaplikasikan.

Tanpa bisa dihindari Globalisasi datang dengan dampak positif maupun negatifnya. Salah satu dampak negatif globalisasi adalah degradasi budaya terhadap peserta didik. Untuk menghadapinya, menciptakan pendidikan berbasis nilai budaya merupakan kebijakan aspiratif yang sangat strategis untuk diterapkan tentu saja itu harus segera dicari formulasinya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika berbasis budaya menjadi sangat penting diimplementasikan dan Pengembangan LKPD berbasis budaya Lampung bisa menjadi salah satu solusi. Sehingga peserta didik dapat lebih mengenali budaya lokalnya sekaligus dapat mempelajari matematika dengan lebih menarik.

Penelitian pengembangan bahan ajar matematika berbasis budaya telah banyak dilakukan, yang mengungkapkan bahwa sikap siswa terhadap matematika yang menggunakan bahan ajar berbasis budaya dengan pendekatan matematika realistik berada pada sikap positif.¹⁰ Senada dengan penelitian tersebut peserta didik yang belajar dengan pendekatan etnomatematika dibuktikan lebih memahami dan mencintai hasil kebudayaan daerah.¹¹

Dengan hasil penelitian terdahulu diatas, terdapat perbedaan pada penelitian ini bahwa penelitian ini memiliki kebaruan yaitu penelitian ini berfokus

¹⁰Sundut Azhari Hasibuan, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Budaya Mandailing Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Sikap Matematis Siswa di SMAN 1 SOSA" *Digital Repository Universitas Negeri Medan* (2017): 230

¹¹Rizki Wahyu Yunian Putra dan Popi Indriani, "Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar," *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2017): 25–31.

pada Pengembangan LKPD dengan berbasiskan pada budaya Lampung dengan fokus materi Bangun Datar

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat penguasaan materi matematika peserta didik khususnya pada materi bangun datar.
2. Kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika.
3. Pembelajaran Matematika belum dapat terkoneksi dengan kehidupan keseharian peserta didik.
4. Perkembangan globalisasi yang tidak diikuti dengan penanaman nilai-nilai budaya dapat berdampak negatif untuk peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diuraikan dan dikemukakan serta mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, juga supaya penelitian yang dilakukan lebih fokus, penelitian ini membatasi hanya untuk melakukan pengembangan LKPD matematika berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar kelas VII Sekolah Menengah pertama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar?

2. Bagaimana respon peserta didik terhadap LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar?
3. Bagaimana keefektifan LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD berbasis budaya Lampung pada materi bangun datar.
3. Mengetahui Keefektifan LKPD berbasis budaya Lampung

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kategori:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat guna mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan dan kebudayaan khususnya mengenai pendidikan matematika yang terintegrasi dengan nilai-nilai budaya Lampung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

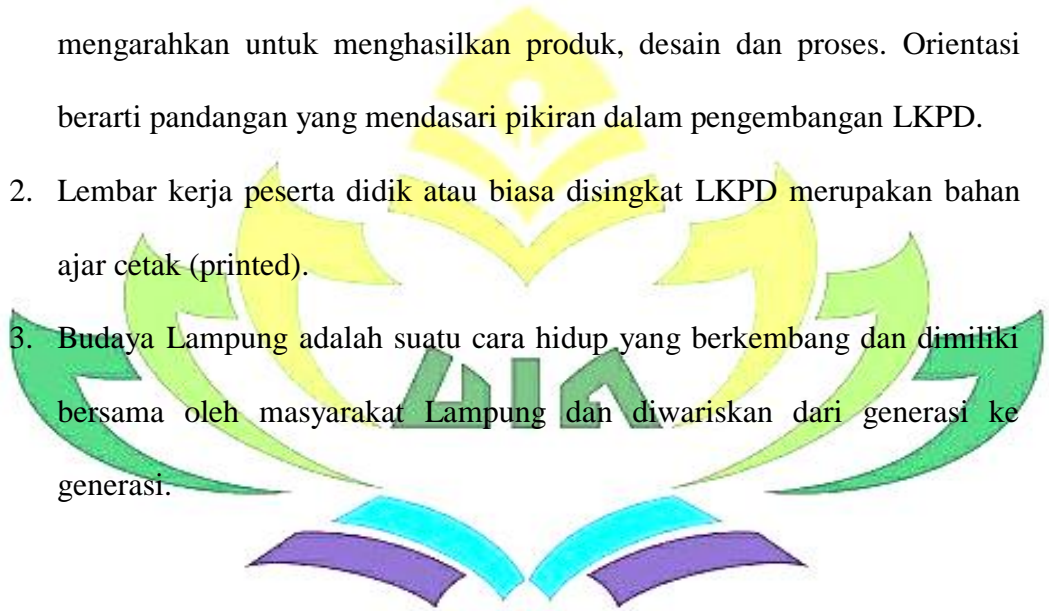
Bagi pendidik hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk proses belajar mengajar matematika di dalam kelas, supaya peserta didik menjadi lebih tertarik serta mudah dalam memahami konsep pada materi bangun datar.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar mengenai bangun datar berdasarkan hal-hal yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dengan mudah paham akan konsepnya.

G. Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan atau yang sering disebut dengan istilah *Development Research* merupakan salah satu jenis penelitian yang mengarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses. Orientasi berarti pandangan yang mendasari pikiran dalam pengembangan LKPD.
2. Lembar kerja peserta didik atau biasa disingkat LKPD merupakan bahan ajar cetak (printed).
3. Budaya Lampung adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh masyarakat Lampung dan diwariskan dari generasi ke generasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

Berikut definisi, konsep serta teori disajikan sebagai data pendukung untuk melaksanakan penelitian sesuai dengan objek yang akan diteliti.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Development Research* merupakan salah satu jenis penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain dan proses. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran.¹²

Manusia diperintahkan oleh Allah SWT, untuk melakukan pengamatan terhadap ciptaan Nya, hal tersebut disebutkan pada firmanNya dalam surat yunus yang berbunyi:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا
يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Artinya: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman" (QS. Yunus: 101).¹³

Berdasarkan ayat tersebut dapat dimaknai bahwa Allah SWT mendorong umat manusia untuk senantiasa mengembangkan ilmu pengetahuan

¹²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Prenada Media, 2016): 275.

¹³*Op. Cit*, Departemen Agama RI. 220

dengan cara meneliti dan mengamati seluruh ciptaanNya dalam alam semesta. Keberhasilan ditunjuknya manusia sebagai wakil Allah di muka bumi hanya akan bisa jikalau potensi akal yang dimiliki digunakan secara maksimal. Langkah-langkah untuk menyempurnakan produk atau mengembangkan produk yang telah ada merupakan apa yang dimaksud dengan penelitian pengembangan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga bisa perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau modul-modul pendidikan, evaluasi manajemen dan lain-lain.¹⁴ Dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada inovasi produk baru dengan melalui proses pengembangan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Seorang pendidik dalam menunjang keprofesionalannya wajib untuk melakukan inovasi pada proses pembelajaran seperti mengembangkan model, media ataupun perangkat belajar.¹⁵ Makna pengembangan pembelajaran sendiri lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Tujuan dengan dikembangkannya pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas belajar dengan mengupayakan peningkatan proses pembelajaran dari variasi sampai pada substansinya.¹⁶ Dari segi materi, yang mana jika dilihat berdasarkan aspek bahan ajar yang digunakan dan telah disesuaikan

¹⁴Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan PAI* (Surabaya: Rajawali Pers, 2010): 131.

¹⁵Septiana Wijayanti dan Joko Sungkono, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 101–110.

¹⁶Hamid Hamdani, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia* (Bandung: Pustaka Setia, 2013).

dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan dari segi metodologis dan substansinya hal ini berhubungan dengan pengembangan strategi pembelajaran baik secara teori maupun praktis.

Terdapat beberapa model yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian pengembangan yaitu di antaranya model ASSURE, model ADDIE dan model 4D. adapun penjelasan dari masing model tersebut adalah sebagai berikut.

a. Model ASSURE

James Ruseel bersama Michael Molenda dan Sharon Smaldino, Robert Henich, adalah yang menciptakan pengembangan Model ASSURE. ASSURE atau merupakan singkatan dari Analyze learner, State objectives, Select instructional methods, media and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise.¹⁷

1) *Analyze learner*

Langkah pertama adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik peserta didik yang meliputi karakteristik umum peserta didik, kompetensi dasar peserta didik (pengetahuan, kemampuan dan sikap), dan gaya belajar peserta didik.

2) *State objectives*

Tahap ini adalah tahap yang menyatakan standar dan tujuan pembelajaran yang spesifik mungkin. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh dari kurikulum atau silabus, keterangan dari buku teks, bahkan bisa dengan cara peneliti merumuskan sendiri rancangan pembelajaran yang akan dipakai.

¹⁷Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, dan James D. Russell, *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Prenada Media, 2014): 110.

3) *Select method, media, and materials*

Pemilihan metode, media atau bahan ajar ditentukan pada tahap ini. Peneliti dapat menentukan metode dan media serta bahan ajar yang akan digunakan dengan beberapa pilihan yaitu memilih media dan bahan ajar yang telah ada, memodifikasi bahan ajar, atau membuat bahan ajar yang baru.

4) *Utilize media and materials*

Ketiga komponen, media, metode dan bahan ajar selanjutnya diuji untuk menentukan dan memastikan keefektifannya ketika digunakan pada kondisi dan situasi yang sebenarnya. Uji coba terbatas dapat dilakukan mulai dengan melakukan persiapan metode pembelajaran, media atau bahan ajar yang akan digunakan; persiapan lingkungan ; persiapan peserta didik; dan pemberian pengalaman dalam belajar.

5) *Require learner participation*

Terlibatnya peserta didik secara aktif menunjukkan apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Pembelajaran harus didesain agar membuat aktivitas yang memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan atau kemampuan baru dan menerima umpan balik mengenai kesesuaian usaha mereka sebelum dan sesudah pembelajaran.

6) *Evaluate and revise*

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Proses evaluasi digunakan guna mendapatkan gambaran yang lengkap tentang kualitas sebuah pembelajaran.

b. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan model pengembangan yang dipopulerkan pada tahun 1990-an yang merupakan akronim dari *Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*.¹⁸

1) *Analysis*

Tahap ini adalah tahapan yang wajib dilakukan seorang peneliti pengembang. Peneliti menganalisa apakah ada kebutuhan untuk melakukan pengembangan pada model/metode pembelajaran baru serta menganalisis kelayakan maupun syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Peneliti dapat mengawali analisisnya mulai dari masalah yang ditemukan, yang masalah itu bisa disebabkan oleh relevansi kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, kemajuan teknologi serta karakteristik masa yang terus berkembang, dsb.

2) *Design*

Tahap analisis menentukan rumusan design yang akan digunakan. Pada tahap ini mempunyai kemiripan dengan proses perancangan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, media dan sumber belajar, skenario pembelajaran, perangkat penilaian pembelajaran.

3) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang

¹⁸Tatik Sutarti dan Edi Irawan, *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan* (Deepublish, 2017): 16.

masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka selanjutnya pada tahap pengembangan menyiapkan atau membuat perangkat dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran. Setelah produksi, pada tahap ini dilakukan validasi oleh tim ahli yang kemudian dari hasil validasi itu dilakukan revisi atas masukan tim ahli.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada keadaan yang nyata untuk pengguna produk. Selama pengimplementasian, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada keadaan yang nyata.

5) *Evaluation*

Pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan cara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dan di antara tahapan-tahapan tersebut. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Evaluasi sumatif dapat diterapkan apabila versi terakhir telah dilakukan dan bertujuan untuk menilai keefektifan pembelajaran secara keseluruhan

c. Model 4D

Model pengembangan *Four-D* adalah model yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Uji coba (*Disseminate*).¹⁹

1) *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda. Secara keseluruhan, dalam pendefinisian ini hal yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna peserta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2) *Design* (Perancangan)

Hal yang dilakukan pada tahap perancangan antara lain:

- a). Penyusunan kriteria sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan
- b). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- c). Memilih bentuk dalam menyajikan pembelajaran yang telah diselaraskan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila pendidik menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.

¹⁹*Ibid*, 12

d). Melakukan perancangan produk awal perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang masih bersifat konseptual ini diberi penilaian oleh validator.

Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (prototype) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap ini dilakukan untuk membuat perangkat pembelajaran sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen atau pendidik dari bidang studi/bidang keahlian.

3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini terdiri atas dua kegiatan, antara lain : expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan cara yang digunakan dalam validasi atau memberikan penilaian kelayakan rancangan produk. Pada tahap ini dilakukan evaluasi oleh para ahli dalam bidangnya. Saran yang telah diberikan digunakan dalam acuan guna memperbaiki materi maupun rancangan pembelajaran yang sudah tersusun. Developmental testing adalah sebuah kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Ketika pelaksanaan uji coba ini, hal yang dicari adalah data respon, reaksi ataupun komentar dari sasaran pengguna. Hasil dari uji coba digunakan dalam memperbaiki produk, yang kemudian setelah produk selesai dalam perbaikan maka akan diujikan kembali hingga mendapatkan hasil yang efektif.

4) *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh pendidik yang lain. Tujuan lain adalah menguji eektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM.

Berdasarkan model-model pengembangan yang dipaparkan diatas, peneliti memilih model ADDIE sebagai model pengembangan perangkat pembelajaran. Hal ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini lebih sistematis serta langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan lebih rasional dan lebih lengkap.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

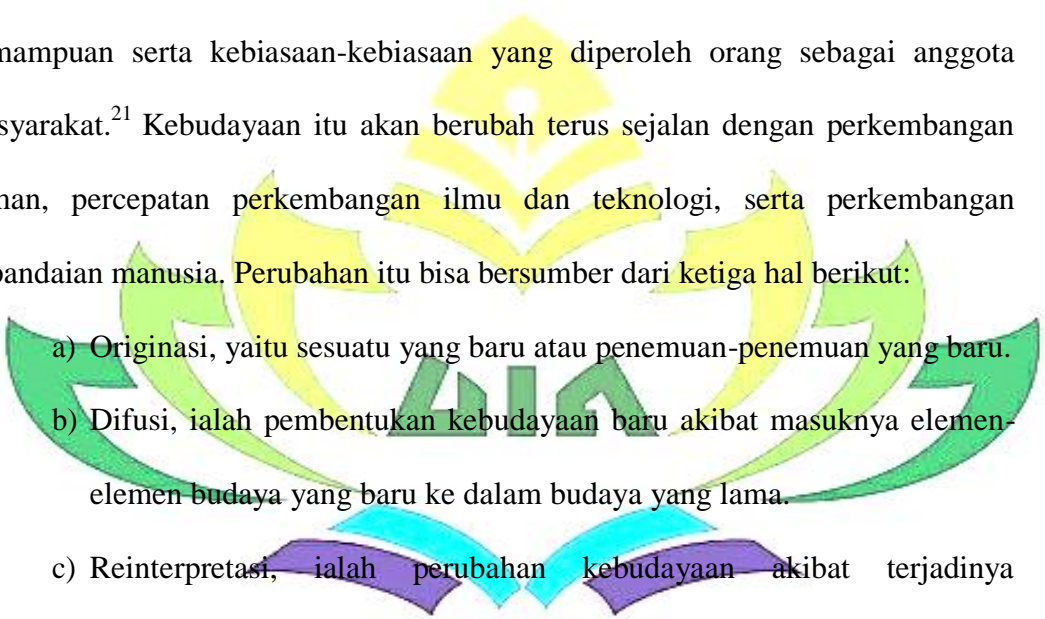
Pada proses pembelajaran, tentu tidak akan terlepas dari bahan ajar. Pendidik harus mampu memberikan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang berupa cetak (print) merupakan bahan ajar yang disebut dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk melengkapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran, maka pendidik dapat merancang serta mengembangkan dari LKPD. Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan ketika menyusun LKPD yaitu meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan.²⁰ Prinsip relevansi artinya keterkaitan materi pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Prinsip konsistensi artinya harus ada kesesuaian antara kompetensi dasar dengan bahan

²⁰Departemen Pendidikan Nasional, "Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar," Jakarta: Depdiknas, 2006.

ajar yang akan digunakan. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu setiap peserta didik dalam menguasai kompetensi dasar yang diajarkan dengan kata lain materi tidak dianjurkan terlalu sedikit, dan tidak dianjurkan terlalu banyak.

3. Kebudayaan

Kebudayaan menurut Edward B.Taylor adalah totalitas yang kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat,dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh orang sebagai anggota masyarakat.²¹ Kebudayaan itu akan berubah terus sejalan dengan perkembangan zaman, percepatan perkembangan ilmu dan teknologi, serta perkembangan kepandaian manusia. Perubahan itu bisa bersumber dari ketiga hal berikut:

- 
- a) Originasi, yaitu sesuatu yang baru atau penemuan-penemuan yang baru.
 - b) Difusi, ialah pembentukan kebudayaan baru akibat masuknya elemen-elemen budaya yang baru ke dalam budaya yang lama.
 - c) Reinterpretasi, ialah perubahan kebudayaan akibat terjadinya modifikasi elemem-elemen kebudayaan yang telah ada agar sesuai dengan keadaan zaman.

Pendidikan adalah bagian dari kebudayaan. Pendidikan dan kebudayaan memiliki pengaruh timbal balik. Bila kebudayaan berubah maka pendidikan juga bisa berubah dan bila pendidikan berubah akan dapat mengubah kebudayaan. Pendidikan dapat mengembangkan kebudayaan melalui ketiga hal tersebut di atas. Sebab pendidikan adalah tempat manusia-manusia dibina, ditumbuhkan, dan

²¹ Tilaar, *Pendidikan Kebudayaan Dan Masyarakat Madani Indonesia*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2002) h. 39.

dikembangkan potensi-potensinya. Semakin potensi seorang dikembangkan semakin mampu ia menciptakan atau mengembangkan kebudayaan, sebab kebudayaan dikembangkan oleh manusia.

Usaha untuk mengerti kebudayaan pendidikan, khususnya di dalam proses belajar-mengajar, Bruner mengemukakan empat jenis pandangan pedagogik, yaitu: pandangan internalis, pandangan eksternalis, pandangan intersubjektif, dan pandangan objektif.²² Pendidikan nasional di dalam era reformasi dewasa ini perlu ditemukan kembali (reinvention) artinya menempatkan kembali pendidikan nasional di dalam konteks kebudayaan nasional Indonesia. Dengan demikian konsep mengenai manusia Indonesia seutuhnya merupakan manusia Indonesia yang berpendidikan dan sekaligus berbudaya.

A. Kerajinan Tenun Kain Tapis

Kain tenun tapis merupakan salah hasil kerajinan yang berasal dari daerah Sumatra, tepatnya di daerah Lampung. Kain tenun tapis juga merupakan salah satu jenis kerajinan tradisional Lampung dalam menyesuaikan hidupnya baik lingkungannya maupun penciptaan alam semesta. Perkembangan kerajinan tenun di Lampung, teknik kerajinan tapis sebagai hasil proses akulturasi

Motif yang digunakan pada kain tenun tapis seperti motif alam, motif flora dan fauna yang disulam dengan benang emas dan benang perak. Definisi lain tentang kain tapis adalah kain sarung pakaian perempuan yang dibuat dengan cara penyulaman dengan motif-motif yang menggambarkan lambang-lambang yang bermakna falsafah daerah Lampung yang digunakan pada saat

²² *Ibid.* h. 105

pelaksanaan upacara adat Lampung, oleh orang-orang tertentu dengan maksud menghormati upacara, pelaku upacara serta upacara lainnya dan juga untuk menghormati dirinya dan keluarganya.²³ Menurut Sunaryo, ada beberapa motif yang terdapat pada kain tenun tapis yakni; 1) Motif Geometri; 2) Motif Manusia; 3) Motif Bintang; 4) Motif Tumbuh-tumbuhan.²⁴

1) Motif Geometri

Motif geometri merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Motif geometri ini menggunakan unsur rupa seperti garis dan bidang yang pada umumnya bersifat abstrak yang artinya bentuknya tidak dapat dikenali sebagai bentuk obyek-obyek alam. Motif geometri berkembang dari bentuk titik, garis atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit. Ragam hias geometri merupakan ragam hias yang tertua, yang terus berkembang. Bentuk berupa garis, segitiga sama kaki (tumpal), belah ketupat, pilin berganda, swastika, lingkaran, kait, kunci, dan sebagainya. Pada dasarnya ragam hias geometri memiliki fungsi sosial, geografis dan religius. Motif geometri abstrak murni misalnya terdapat pada pola anyam, perulangan garis zigzag, perulangan bidang lingkaran atau segitiga. Motif geometri abstrak yang berasal dari bentuk obyek tertentu misalnya terdapat pada motif *pucuk rebung* dan *itik pulang petang*.

²³ Fachruddin dan Morajahan Sirotus, *Tapis Lampung*, (Pemerintahan Propinsi Lampung Dinas Pendidikan Propinsi Lampung, 2003), h. 19

²⁴ Indah Januarti Rani Fatun “ Karakteristik Motif Kerajinan Tenun Kain Tapis Sanggar Rahayu Tanjung Senang Bandar Lampung” Progam Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2014, h. 12

2) Motif Manusia

Motif manusia merupakan motif hias yang menggambarkan sosok manusia, dan kehadiran motif manusia pada umumnya melambangkan dua hal yaitu: sebagai penggambaran nenek moyang. Kepercayaan ini sangat mengakar dan masih dapat dilacak jejaknya, selain itu mengenai simbol kekuatan gaib untuk penolak bala.

3) Motif Binatang

Menurut Sunaryo Motif binatang dengan berbagai jenis dan ragamnya sangat banyak terdapat pada ornamen. Mulai binatang yang hidup di air, darat, binatang yang dapat terbang atau bersayap, sampai binatang imajinatif, atau hasil rekaan semata. Motif binatang ini banyak diterapkan pada benda-benda hiasan.

4) Motif Tumbuh-Tumbuhan

Ragam hias flora pada zaman prasejarah belum berkembang. Hal ini sesuai yang dinyatakan Van Der Hoop dalam Sunaryo bahwa dalam zaman prasejarah di Indonesia tidak terdapat ornamen tanaman. Ornamen tumbuh-tumbuhan menjadi sangat umum dan sejak itu pula menjadi bagian utama dalam dunia ornamentasi di Indonesia. Motif tumbuh-tumbuhan ini juga dimanfaatkan sebagai hiasan baik pada ukiran, tekstil, logam, dan lain-lain. Motif tumbuhan ini melambangkan kesuburan, kehidupan, dan kesejahteraan.

B. Siger Lampung

Sigokh sebutan dalam bahasa Lampung dialek Api dan Siger sebutan dalam bahasa Lampung dialek Nyo memang sangat identik dengan Lampung.

Dalam suku bangsa Lampung Sigokh merupakan suatu benda yang sangat penting, baik yang beradat Saibatin maupun yang beradat Pepadun. Sigokh adalah mahkota khas Lampung yang merupakan simbol keagungan Budaya Lampung yang dikenakan oleh Kebayan (Pengantin) dan Bangsawan Lampung. Sigokh dikenakan oleh Perempuan Lampung, sedangkan Sigokh yang dikenakan oleh Pria Lampung berarti juga melambangkan hirarki seseorang didalam Adat. Dalam Adat Saibatin, Sigokh pada Pria dikenakan oleh mereka yang beradab Radin, Minak, Kimas dan Mas yang mempunyai bentuk yang berbeda-beda, sedangkan bagi Bangsawan Lampung Saibatin Suttan juga para Raja dan Batin mengenakan mahkota yang disebut Tungkus yang masing masing juga mempunyai ciri yang berbeda.

Sang Bumi Ruwa Jurai adalah semboyan provinsi Lampung, dengan pengertian : “Di Tanah Lampung terdapat satu kesatuan dari dua adat yang berbeda, yaitu Lampung Pesisir dengan adat Saibatin dan Lampung Abung dengan adat Pepadun”. Namun ketika kita memperhatikan bentuk Sigokh dari masing-masing dari keduanya ternyata ada perbedaan antara Sigokh Saibatin dan Sigokh Pepadun. Hal yang paling mencolok yaitu lekuk pada Sigokh, untuk yang beradat Saibatin, Sigokh yang digunakan memiliki lekuk berjumlah tujuh (Sigokh Lekuk Pitu) sedangkan untuk yang beradat Pepadun menggunakan Sigokh dengan lekuk berjumlah Sembilan (Siger Lekuk Siwo).²⁵

a. Sigokh Pada Masyarakat Adat Saibatin

²⁵ *Ibid* , h.81.

Sigokh pada suku Lampung yang beradatkan Saibatin memiliki lekuk tujuh dan dengan hiasan batang/pohon Sekala pada masing masing lekuknya, ini memiliki makna ada tujuh Adoq (Gelar) pada Masyarakat Adat Saibatin yaitu Suttan/Dalom/Pangeran (Kepaksian/Marga), Raja Jukuan/Depati, Batin, Radin, Minak, Kimas dan Mas/Itton. Adoq ini hanya dapat digunakan oleh keturunan lurus saja, dengan kata lain masih kental dengan nuansa kerajaan, dimana kalau bukan anak raja dia tidak berhak menggunakan Adoq Raja begitu juga dengan Adoq lainnya. Sedangkan bentuknya Sigokh Saibatin juga mirip dengan Rumah Gadang pada Kerajaan Pagaruyung seperti Istano Si Linduang Bulan, yaitu rumah pusaka dari keluarga besar ahli waris dari keturunan Daulat Yang Dipertuan Raja Pagaruyung dan juga Museum Adityawarman di daerah Minangkabau Sumatera Barat.

Hal ini disebabkan karena Adat Budaya Lampung Saibatin mendapat pengaruh dari Kerajaan Pagaruyung, ini sangat berkaitan dengan sejarah berdirinya Paksi Pak Sekala Bekhak (Paksi Bejalan Di Way, Paksi Pernong, Paksi Nyerupa dan Paksi Belunguh), keempat Kepaksian ini berdiri setelah kedatangan Umpu Belunguh atau pada lima generasi sejak berdirinya ketiga Jurai yang lain. Kedatangan para Umpu ke Sekala Bekhak tidaklah bersamaan, baru pada masa kedatangan terakhir Umpu Belunguh ini Agama Islam menjadi Agama resmi di Sekala Bekhak. Paksi Pak Sekala Bekhak mengangkat saudara seorang Nabbai yang dikasihi yaitu Buway Bulan beserta dengan Buway Benyata/Anak Mentuha di

Luas. Dimana pada masa masuknya Islam di daerah Lampung pada masa kerajaan di tanah Sekala Bekhak, mendapat pengaruh dari Kerajaan Pagaruyung yang di sebarakan oleh Ratu Ngegalang Paksi. Selain itu banyak kesamaan antara adat Saibatin dengan adat Pagaruyung seperti pada saat melangsungkan pernikahan, tata cara dan alat yang digunakan banyak kemiripan. Walau memiliki lekuk tujuh yang ujungnya mirip dengan Rumah Gadang namun demikian pada setiap lekuk Sigokh dihiasi dengan batang Sekala.

b. Siger Pada Masyarakat Adat Pepadun

Siger Pepadun memiliki lekuk sembilan yang berarti ada Sembilan Marga yang bersatu membentuk Abung Siwo Megou. Ujung tengah dari Siger Pepadun membentuk kelopak buah Sekala, hal yang semakin menguatkan bahwa Sekala Bekhak Kuno merupakan cikal bakal Ulun Lampung, dan proses terbentuknya Abung Siwo Mego. merupakan penyebaran orang lampung dari dataran tinggi Sekala Bekhak di Gunung Pesagi. Ini dapat dilihat dari Tambo Paksi Bejalan Di Way bahwa Menang Pemuka Baginda adoq Ratu Di Puncak meninggalkan kerajaan Sekala Bekhak untuk mencari daerah baru bersama keluarganya. Menang Pemuka Baginda memiliki empat orang putra yaitu Unyi, Unyai, Subing dan Nuban yang merupakan keturunan Paksi Bejalan Di Way serta lima Marga lainnya yaitu Anak Tuha, Selagai, Beliyuk, Kunang dan Nyerupa yang merupakan keturunan dari tiga Kebuwayan lainnya sehingga menjadi Abung Siwo Mego. Seiring dengan penyebaran penduduk dan berdirinya

beberapa Kebuwayan maka yang menggunakan Adat Pepadun bukan hanya Abung melainkan juga oleh kebuwayan lain yang kemudian membentuk masyarakat adat sendiri, seperti Megou Pak Tulang Bawang (Buway Bulan, Buway Umpu, Buway Tegamoan Buway Aji), Pubian Telu Suku (Minak Patih Tuha atau Suku Manyarakat, Minak Demang Lanca atau Suku Tambapupus, Minak Handak Hulu atau Suku Bukujadi), serta Way Kanan Buway Lima (Buway Pemuka, Buway Bahuga, Buway Semenguk, Buway Baradatu, Buway Barasakti, yaitu lima keturunan Raja Tijang Jungur) dan Sungkay Bunga Mayang yang merupakan kesatuan adat terakhir setelah kedatangan keturunan Buway Bunga Mayang dari Komerling.

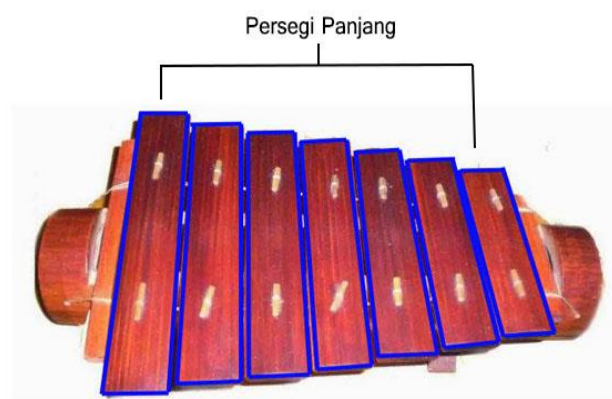
4. Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya

Pada abad ke-20 di dunia ini telah terjadi berbagai perubahan yang sangat cepat dan bersifat global. Globalisasi dengan dampak positif maupun negatifnya tidak dapat kita tolak, melainkan harus dihadapi.² Seiring dengan dampak-dampak globalisasi tersebut maka dibutuhkan kebijakan-kebijakan antisipatif yang bersifat strategis, seperti penciptaan pendidikan berbasis nilai-nilai budaya.

Penerapan nilai-nilai budaya dalam pendidikan khususnya pendidikan matematika bertujuan agar nantinya peserta didik dapat lebih mudah memahami matematika dengan pengetahuan awal tentang budaya di sekitar mereka. Memanfaatkan ilmu pengetahuan yang peserta didik miliki, sebenarnya memberikan jalan kepada mereka untuk ikut serta aktif dalam kegiatan belajar, apakah bertanya, mengemukakan pendapat atau bekerja sama dengan temannya

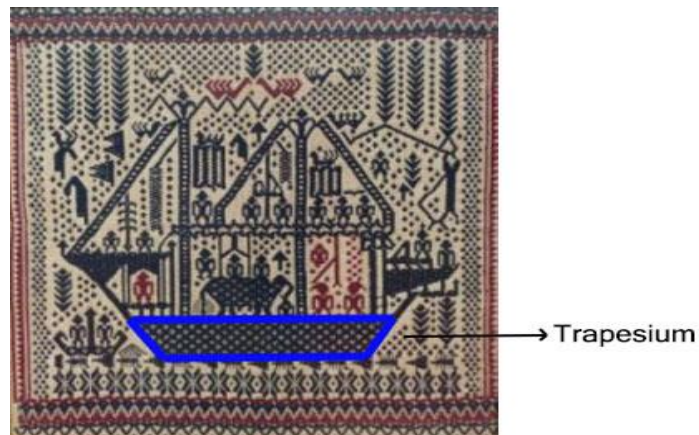
dalam kelompok belajar.²⁶ Selain itu pengembangan LKPD yang berbasis budaya lampung dapat memperkuat nilai budaya dalam diri peserta didik, sehingga nilai budaya yang merupakan bagian karakter bangsa tertanam sejak dini dalam diri peserta didik.

Lampung merupakan salah satu provinsi yang terletak di pulau Sumatera dan memiliki corak kebudayaan tersendiri. Kebudayaan Lampung memiliki ciri khas dan beragam, misalnya bahasa, rumah adat, tari-tarian, kain yang digunakan dan lain sebagainya. Dari berbagai bentuk kebudayaan yang lahir pada zaman nenek moyang, sebagian mengandung konsep matematika, dan dari situlah ilmu matematika mulai berkembang. Namun, pada masa itu, masyarakat belum mengetahui mengenai teori yang menjadi dasar pola tematik yang diaplikasikan. Kebudayaan Lampung yang terkandung dalam konsep matematika dapat dilihat pada bentuk bangun datar yang terdapat pada icon-icon kebudayaan seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Gamelan (Alat Musik Tradisional Lampung)

²⁶Billy Suandito, "Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017): 16.



Gambar 2.2 Motif Kapal pada Kain Tapis Lampung



Gambar 2.3 Rumah Adat Lampung

Bentuk kebudayaan Lampung yang beragam diantaranya mengandung unsur matematika seperti Geometri. Unsur matematika seperti Geometri dalam kebudayaan Lampung terimplementasikan dalam bangunan rumah adat Lampung diantaranya model bangun datar seperti persegi, persegi panjang, trapesium, segitiga sama kaki, segitiga samasisi, segilima, belah ketupat, dan model bangun ruang meliputi kubus dan balok, serta model sifat matematis meliputi sifat

simetris, konseptranslasi (pergeseran), dan pola dilatasi persegi pada bagian dalam atap rumah.²⁷

5. Bangun Datar

Menurut Imam Roji Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan sebuah konsep abstrak. Artinya bangun-bangun tersebut bukan merupakan sebuah benda konkret yang dapat dilihat maupun dipegang. Demikian pula dengan konsep bangun geometri, bangun-bangun tersebut merupakan suatu sifat, sedangkan yang konkret, yang biasa dilihat maupun dipegang, adalah benda-benda yang memiliki sifat bangun geometri. Misalnya persegi panjang, konsep persggi panjang merupakan sebuah konsep abstrak yang diidentifiaksikan melalui sebuah karakteristik.

Dari uraian di atas maka bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang memiliki permukaan yang rata dan mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal.

a. Macam-Macam Bangun Datar

1. Persegi panjang, merupakan sebuah bangun datar yang memiliki sisi yang berhadapan dan sama panjang serta memiliki empat buah titik sudut siku-siku.
2. Persegi, merupakan bentuk persegi panjang yang semua sisinya sama panjang.

²⁷Loc. Cit, Rakhmawati, “Aktivitas Matematika Berbasis Budaya pada Masyarakat Lampung.”

3. Segitiga, merupakan bangun datar yang dibentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris, yang memiliki macam-macam; segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, dan segitiga sembarang.
4. Jajar Genjang, merupakan segi empat yang dimana memiliki sisi sepasang yang sama panjangnya dan sejajar.
5. Trapesium, adalah segiempat yang mempunyai tepat sepasang sisi yang sejajar.
6. Layang-layang, merupakan segi empat yang salah satu diagonalnya memotong secara tegak lurus sumbu diagonal yang lain.
7. Belah ketupat, adalah segi empat yang semua sisinya sama panjang dan memiliki diagonal saling berpotongan tegak lurus.
8. Lingkaran, merupakan bangun datar yang dibentuk dari himpunan semua titik disekitar dan mengelilingi suatu titik asal dengan jarak yang sama. Jarak tersebut biasa disebut dengan r , yaitu radius atau jari-jari.

b. Sifat-Sifat Bangun Datar

1. Layang-layang = terbagi atas 2 diagonal yang berbeda ukurannya
2. Persegi = semua sisi-sisinya sama panjang, semua sudut sama besar, kedua diagonal berpotongan tegak lurus dan sama panjang.
3. Persegi panjang = sisi yang berhadapan sama panjang, semua sudut sama besar
4. Belah ketupat = semua sisi-sisinya sama panjang, sudut yang berhadapan sama besar, kedua diagonalnya tidak sama panjang dan berpotongan tegak lurus.

5. Jajar genjang = sisi yang berhadapan sama panjang, sudut yang berhadapan sama besar
6. Lingkaran = memiliki simetri lipat dan simetri putar yang tak terhingga jumlahnya

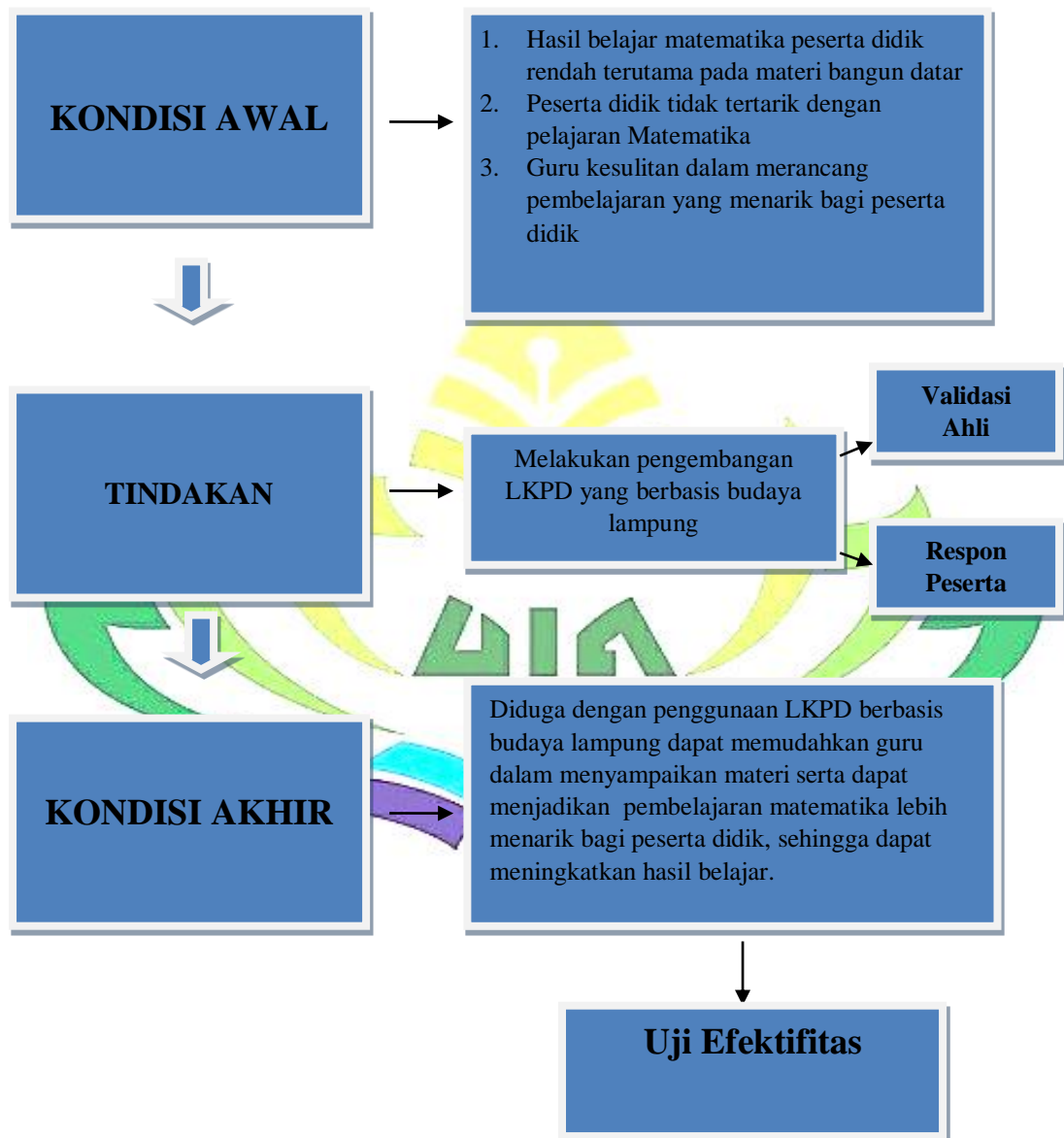
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah konsep mengenai keterhubungan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi terhadap masalah penelitian.²⁸ Adapun permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan dan hasil belajar matematika peserta didik di Indonesia khususnya di provinsi lampung.

Berdasarkan laporan hasil ujian nasional pencapaian terendah pada tingkat SMP yaitu salah satunya pada materi Bangun Datar. Rendahnya kemampuan dan hasil belajar tersebut dikarenakan kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Pembelajaran yang menarik dan berkualitas harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran seperti LKPD. Sementara itu guru sebagai fasilitator pembelajaran pada kenyataanya belum mampu merancang LKPD. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan pengembangan LKPD dengan berbasis budaya lampung pada materi bangun datar.

²⁸Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah* (Kencana Prenada Media Group, 2011): 76.

Diduga dengan LKPD berbasis budaya lampung dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang kemudian akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

Chandra F, Lucky. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 untuk Peserta didik SMP/MTs." *Jurnal Pendidikan*, 2004.

Departemen Agama RI. *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*. Bandung: Cordoba, 2006.

Departemen Pendidikan Nasional. "Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar" Jakarta: Depdiknas, 2006.

Gulo, W. *Metodologi penelitian*. Grasindo, 2002.

Hamdani, Hamid. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2013.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Matematika SMP/MTs Kelas IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2015.

Mardani, Dr. *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*. Kencana, t.t.

Mardiah, Siti, and Achi Rinaldi. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Menggunakan Metode Inkuiri." *Desimal Jurnal Matematika*, 1(2), pp.199-126. (2018).

Mudlofir, Ali. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan PAI*. Surabaya: Rajawali Pers, 2010.

Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan Model Pembelajaran." Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September, 2016.

Muri, Yusuf. "Metode penelitian." *Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Grup, 2014.

Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

Novitasari. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik." Bandar Lampung: Universitas Lampung.

OECD. *PISA 2015 Results (Volume I)*. PISA. OECD Publishing, 2016. <https://doi.org/10.1787/9789264266490-en>.

Peraturan Menteri Pendidikan. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah." *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*, 2013.

Pemerintah Republik Indonesia. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah." *Jakarta..(2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, no. 23 (2016).

Putra, Fredi Ganda. "Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017).

———. "Pengaruh Model Pembelajaran Reflektif dengan Pendekatan Matematika Realistik Bernuansa Keislaman terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016).

Putra, Rizki Wahyu Yunian, dan Popi Indriani. "Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar." *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2017.

Rakhmawati, Rosida. "Aktivitas Matematika Berbasis Budaya pada Masyarakat Lampung." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016).

Rinaldhi, Achi. "Pengembangan Media Ajar Matematika Dengan Menggunakan Media Microsoft Visual Basic Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa (Adopsi Langkah Teori Pengembangan Borg & Gall)." *Jurnal e-DuMath* 4, no. 1 (2018).

Santoso, Singgih. *Statistik parametrik*. Elex Media Komputindo, 2010.

Sari, Bintari Kartika. "Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw," 2017

Setyosari, H. Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media, 2016.

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, dan James D. Russell. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Prenada Media, 2014.

Suandito, Billy. "Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2017).

Suhadi. *Petunjuk Perangkat Pembelajaran*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2007.

Suharsimi, Arikunto. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.

Suhendra, Deka. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islam Berbantuan Brain Gym." PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2017.

Suherman. "Kreativitas Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan dengan Pendekatan Matematika realistik (PMR)." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015).

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003.

Supardi, Novitasari, and Achi Rinaldi. "Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kegiatan Transaksi Kewirausahaan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. Desimal: Jurnal Matematika, 1(1), pp.49-55. (2018).

Sundut Azhari Hasibuan, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbudaya Mandailing Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Sikap Matematis Siswa di SMAN 1 SOSA" *Digital Repository Universitas Negeri Medan* 230 (2017)

Supriadi, Supriadi, Andika Arisetyawan, dan Tiurlina Tiurlina. "Mengintegrasikan Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya Banten Pada Pendidikan SD Laboratorium UPI Kampus Serang" *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2016).

Sutarti, Hj Tatik, dan Edi Irawan. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish, 2017.

Tamur, Maximus. "Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Etnomatematika Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Mahasiswa PGSD: Mengintegrasikan Tarian Caci Ke Dalam Bahan Ajar Di STKIP St Paulus Ruteng-Flores NTT." PhD Thesis, Universitas pendidikan indonesia, 2012

Tim Cahaya Eduka. *SKM (Sukses Kuasai Materi) Matematika SMP Kelas VII, VIII, IX*. Jakarta: Grasindo, t.t.

Undang-Undang Republik Indonesia. "Sistem pendidikan nasional." *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 2003

Wijayanti, Septiana, dan Joko Sungkono. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model Creative Problem Solving berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017).

Yusuf, Mohammed Waziri, I. Ibrahim Saidu, dan A. Halliru. "ETHNOMATHEMATICS (A Mathematical Game in Hausa Culture)." *International Journal of Mathematical Science Education* 3, no. 1 (2010).

Yusuf dan Mutmainnah Amin, “Pengaruh *Mind Map* dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016)

